科目名	コミュニケーションスキルアップ	必修選択	必修	年次	1	担当教員	片岡紀予
		授業形態	実技	総時間（単位）	30 1		
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A						
教員の略歴	北里大学卒業後、日油株式会社勤務。キャリアコンサルタント。精神福祉士取得、コミュニケーション、心理学講師						
授業の学習内容	社会人になるための基本的なコミュニケーション力をつける。今後の研修、就職活動に向けて自己理解を深め、自分の長所や短所の理解を深めておく。チームで動く力をつけるため、グループワーク中心の授業となる。更にプレゼンテーション、チーム企画などのグループ活動を行う。						
到達目標	前期は自己理解、他者理解を深めることでコミュニケーション力を上げていく。後期はCSU検定の合格、履歴書を書けるだけの自己理解、就職活動に活かせるコミュニケーション力をつけていく。						
評価方法と基準	テスト結果30%授業態度70%(つぶやきメモの振り返りを含む)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義と実習	授業内容説明、自己紹介ワーク	教科書１章を読む
2	4月25日	講義と実習	好きな物マップ。自分を知ってもらう	教科書2章を読む
3	5月9日	講義と実習	WHO　am　I。自己分析	教科書2章を読む
4	5月16日	演習	エゴグラム。心理テスト	自己分析のまとめ
5	5月30日	講義と実習	ジェスチャーゲーム、模擬店	教科書３章を読む
6	6月13日	講義と実習	言葉で伝える図形	教科書2章を読む
7	6月20日	講義と実習	おいしいもの自慢。プレゼン基礎	プレゼンテーションについて調べる
8	6月27日	講義と実習	日常行動テスト。自己分析	普段自分を理解するように意識する
9	7月4日	講義と実習	なぞの宝島（またはわたしのイメージ）	教科書３章を読む
10	7月11日	講義と実習	ストローク。肯定的関り	普段肯定的関りを意識する
11	7月12日	講義と実習	もし～がなかったら。ブレスト会議の基礎	教科書３章を読む
12	7月18日	講義と実習	Ｈｏｗ　ｍｕｃｈ価値観	他者との価値観の違いを意識する
13	8月29日	講義と実習	わたしのイメージ	教科書３章を読む
14	9月5日	試験		
15	9月12日		評価週	
準備学習　時間外学習			基本的には教科書を授業前、後で目を通しておく。	

【使用教科書・教材・参考書】

CSU教科書、配布資料

科目名	デッサンＩＣ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	山﨑隆
学科・ｺｰｽ	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	1981武蔵野美術大学大学院造形研究科修了　1982～2003 同大学共通彫塑研究室助手・講師						
授業の学習内容	①観察力を高める ②全ての教科の基礎となる ③自己の眼、五感を通し想像する力を高める ④描くことへの先入観や苦手意識を取り省きながら、簡単な形態から徐々に難しいものの描写へと進める						
到達目標	①遠近法をしっかりと理解する ②立体的にモチーフを観察できる ③存在感のあるしっかりとした描写が出来る						
評価方法と基準	①各授業ごとの理解度 ②前期2回程度のコンクール形式の作品の点数						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月20日	実習	基本的道具の使用方法 粘土を用立方体を制作後描写	無し
2	4月28日	実習	粘土による立体デッサン（靴）　・1	無し
3	5月12日	実習	粘土による立体デッサン・2	無し
4	5月19日	実習	黒長靴の描写	無し
5	5月26日	実習	遠近法（四角形）	無し
6	6月2日	実習	遠近法（円柱型）	無し
7	6月16日	実習	量感のあるモチーフ・1	無し
8	6月23日	実習	量感のあるモチーフ・2	無し
9	6月30日	実習	コンクール	無し
10	7月7日	実習	クロッキー（友人）	無し
11	7月14日	実習	友人像	無し
12	7月21日	実習	自画像	無し
13	9月1日	実習	自由課題	無し
14	9月8日	実習	コンクール	無し
15	9月15日		評価週	
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	写真テクニックⅠ	必修選択	選択	年次	1	担当教員	早川花
学科・コース	eエンターテイメント昼二1年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	美術大学講師3年･専門学校講師30年						
授業の学習内容	この授業はカメラを通して対象を見て写す最も基本的なものである。デジタル一眼レフカメラを使って、構図･光･レンズ効果について様々な対象(被写体)を撮影しながら学ぶ。写真の絵作りをしっかりやっていく。						
到達目標	デジタル一眼レフカメラの基本操作ができる。光を読み、絞りとシャッタースピードを使った撮影ができる。被写体やテーマによって構図とレンズを決めることができる。カメラと写真用語を理解し使うことができる。撮影が上手く出来たものはプリントし作品として考えることができる。						
評価方法と基準	授業毎の撮影を学習課題としてプリントした写真と夏期課題をプリントした写真＝提出物(90%)。筆記試験(10%)。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/19	実習	自己紹介/カメラの基本操作ができる	SDカードを3回目までに用意する
2	4/26	実習	絞りとシャッターを使った撮影ができる	
3	5/10	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影で	
4	5/17	実習	風景を絞りとシャッターを生かして撮影で	風景写真をプリントする
5	5/24	実習	人物を基本の構図で撮影できる	人物写真をプリントする
6	5/31	実習	レンズの種類による写り方の違いを撮影で	
7	6/14	実習	風景写真の構図を分析できる/プリント提出	静物画や静物/物撮り写真を調べる
8	6/21	実習	物の形をカメラ位置を工夫して撮影できる	物の写真をプリントする
9	6/28	実習	観察眼を生かしたクローズアップ撮影がで	クローズアップ写真をプリントする
10	7/5	実習	建物の外観や室内を撮影できる	建物･室内の写真をプリントする
11	7/12	試験･実習	カメラと写真用語を理解できている/プリント提	夏休課題 -植物･食べ物を撮影、プリン
12	7/19	実習	ライトで明暗が変化することを人物撮影で理解	ライティングの写真をプリントする
13	8/30	実習	ライトで明暗が変化することを人物撮影で理解	ライティングの写真をプリントする
14	9/6	**実習**	プリント提出とプレゼンテーションができる	
15	9月13日		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および指示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】

毎回授業内容プリントを配布する。学校共用のデジタル一眼レフカメラ･レンズ、三脚、ライトを使用する。SDカードは各自3回目までに用意する。

科目名	デッサンⅡB	必修選択	選択	年次	2	担当教員	山﨑隆
学科・コース	eエンターテイメント昼二2年A	授業形態	実習	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	1981 武蔵野美術大学大学院造形研究科修了　1982～2003同大学共通彫塑研究室助手・講師						
授業の学習内容	①人体や自然をより深く観察したい ②全ての教科 ③画面構成、構図を含めた表現力をつける ④屋外での実習を含め、より大きなモチーフに挑戦する						
到達目標	1学年で学んだ基礎の上に形式にとらわれず自由に表現する力を身につける						
評価方法と基準	各授業の理解度また前期を通じての総合的な理解度						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4月21日	実習	自分の手をモチーフとする	
2	4月28日	実習（屋外）	風景デッサン・1	
3	5月12日	実習（屋外）	風景デッサン・2	
4	5月19日	実習（屋外）	風景デッサン・3	
5	5月27日	実習（屋外）	風景デッサン・4	
6	6月2日	実習	細密描写・1	
7	6月16日	実習	細密描写・2	
8	6月23日	実習	クロッキー	
9	6月30日	実習	人体（モデル）	
10	7月7日	実習	木炭デッサン・1（大型石膏像）	
11	7月14日	実習	木炭デッサン・2（大型石膏像）	
12	7月21日	実習	木炭デッサン・3（大型石膏像）	
13	9月1日	実習	自由課題・1	
14	9月8日	実習	自由課題・2	
15	9月15日			
準備学習　時間外学習				

【使用教科書・教材・参考書】

授業名（時間割表記）	デッサンⅢA	必修選択	選択	年次	3	担当教員	荒井
学科・コース	eエンターテイメント昼二3年A	授業形態	実習	総時間（単位）	63		
教員の略歴	長年TCAのデッサン講師を務める						
授業の学習内容	デッサンはあらゆるビジュアル表現の基礎、たくさん描き画力をつける						
到達目標	様様な対象を時間に応じた描き方を習得する。密度の高い絵と素早く描くクロッキーを描けるようになる						
評価方法と基準	課題評価点数						

授業計画・内容

回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	4/18	実習と講義	幾何学形態+αを描く1　直方体	図学遠近法の復習
2	4/25	実習	幾何学形態+αを描く2　回転体	図学遠近法の復習
3	5/9	実習と講義	風景画を描く　1、2点透視図法	近所の風景を描こう
4	5/16	実習	風景画を描く　つづき	風景写真の模写
5	5/23	実習	工業製品を描く1	日用品を描こう
6	5/30	実習	工業製品を描く2	日用品を描こう
7	6/13	実習	自画像または身体パーツを描く	観察スケッチ
8	6/20	実習	クラスメートを描く	人物写真の模写
9	6/27	実習と講義	ヌードクロッキー	家族や友人をクロッキー
10	7/4	実習	自然物の描写1　野菜など	野菜果物を描こう
11	7/11	実習	自然物の描写2　花など	野菜果物を描こう
12	7/18	実習と	セミヌードクロッキー	人物写真の模写
13	9/5	実習	石膏デッサン	陰影法のトレーニング
14	9/12	実習	石膏デッサン	
15	9/25		評価週	
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作□	

【使用教科書・教材・参考

鉛筆セット　カッターナイフ　練り消しゴム（クロッキー帳）

授業名	就職対策A	必修選択	選択	年次	3	担当教員	小俣
学科・コース	eエンターテインメント科昼二3年A	授業形態	実技	総時間（単位）	60 2		
教員の略歴	ゲームデザイナー（5年）　TCA体験授業講師（5年）						
授業の学習内容	就職活動に向けてのポートフォリオの作成とクオリティ向上を目標とします。 ポートフォリオに必要な企画書や活動紹介等を就職活動用に整えます。 また就職対策として面接で聞かれることの対策や面談等で学生個々のサポートをさせていただきます。 今年就活生の方は内定を、来年就活生の人には自信をもって就活に臨めるようになっていただければと思っています。						
到達目標	ポートフォリオの完成 就活生は内定						
評価方法と基準	提出いただいたポートフォリオの内容 ゲームプランナー志望：自己紹介ページ（20%）、企画書（最低3点、50%）、その他自己PR用資料（追加評価点、30%） ゲームプログラマー志望：自己紹介ページ（20%）、作品紹介（最低5点、50%）、その他自己PR用資料（追加評価点、30%）						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習　時間外学習(学習課題)
1	2023/04/22	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
2	2023/04/28	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
3	2023/05/13	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
4	2023/05/20	講義と実習	面談　ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
5	2023/05/27	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
6	2023/06/03	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
7	2023/06/17	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
8	2023/06/24	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
9	2023/06/30	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
10	2023/07/08	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
11	2023/07/15	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
12	2023/07/22	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
13	2023/09/02	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
14	2023/09/09	講義と実習	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ
15	2023/09/16	試験	課題評価試験	ポートフォリオ
準備学習　時間外学習			前授業の復習および提示課題制作	

【使用教科書・教材・参考書】